DEAD LANDS
НАСЛЕДНИКИ
SAVAGE WORLDS
НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

НАСЛЕДНИКИ

Перевод с английского Артём Жаров.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2014
© Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), 2014
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
© Deadlands is a trademark of Great White Game.

Содержание

Вступление 4
Предыстория 4
Проведение приключения 6
Выбирая наследника 6
Завязка 7

Последние почести 8
Возвращаясь в Бруквиль 8
Бруквиль 8

Кто заправляет моим ранчо? 11
Ранчо тётушки Агаты 11
Выгодные задания 11
Интерлюдии 14
Спор с работниками 17
Продажа ранчо 19

Искупление 21
Встреча с Фордом 21
Охота на пожирателя грехов 22

Клубничные дни 24
Судьба ранчо 24
Предатель в их рядах 24
Освящённый гвоздь 25
Убийство Сэди Горман 26
Заключение 28

Вступление

Дорогой тётушки Агаты больше нет. Она оставила семейную ферму в Канзасе одному из героев. Счастливчику всего лишь надо съездить в Канзас и подписать пару бумаг, дабы потом спокойно наслаждаться безбедным существованием. Чтобы уладить все формальности, хватит и недели, если, конечно, ранчо не населено привидениями или внезапно не даст о себе знать давняя кровная вражда. Или Блэк Ривер не захочет заполучить этот участок земли. Захвати парочку друзей на всякий случай! Всё должно пройти без сучка и задоринки, амиго...

Предыстория

Осенью 1869-го года бывший офицер Армии КША Джейк Клоусон возглавлял шайку разбойников, промышлявших грабежом на дорогах и убийствами в окрестностях Бруквиля, Канзас. Настал момент, когда жители города оказались сыты по горло бесчинствами, творимыми бандой. Пастор собрал большую группу тех, кто поотважнее, и после недолгих поисков они обнаружили негодяев, прячущихся неподалёку от топи Туманных холмов.

Там и погибли все бандиты вместе с пастором и полудюжиной других жителей города. Это был самый крупный вооружённый конфликт в истории Бруквиля. Павшие были захоронены на церковном кладбище за исключением самого Джейка. Перед смертью он проклял Бруквиль на вечную жизнь в нищете и безумии, затем, испустив последний вздох, погрузился на самое дно болота, где со временем его жажда мести породила пожирателя грехов (см. «Deadlands: Книга Маршала»).

Жертвы пожирателя

Следующие 12 лет пожиратель грехов оказывал на город своё еле ощутимое зловещее влияние. Гневно томился он в глубинах топи, вынашивая намерение разрушить вечный покой как своих бывших друзей, так и врагов. В итоге он принял решение во что бы то ни стало осквернить городскую церковь и кладбище.

Для начала, чудовищу нужно было больше личин, используя которые, оно могло бы проделать свою гнусную работу. Рыская по фермам вдоль границ топей, пожиратель грехов обнаружил ранчо Форда. Уильям Форд сильно опустился и запил после того, как его любимая жена Джолин была убита бандой Клоусона. Когда брат Джолин Хэнк Гаррисон неожиданно приехал из Доджа, Уильям Форд выместил кипящую в нём долгие годы злобу на своём шурине, убив его в приступе слепой ярости. Пожиратель грехов нашёл неглубокую могилу Хэнка Гаррисона и поглотил его образ.

Жители Бруквиля на протяжении длительного времени ходатайствовали о проведении железнодорожной ветки от соседней Салины. Железнодорожным агентом, присланным в город компанией, оказалась сумасшедшая женщина Сэди Горман — ведьма, которая была проклята. Дело так и не сдвинулось с места. Несколько месяцев назад Сэди послала Дженни Хилл — ведьму и железнодорожного агента, выдающую себя за продавца розыгрышей, дьявольских машин и быстровозводимых домов с доставкой, — в Бруквиль, чтобы оценить положение дел. На безлюдной тропе неподалёку от топи Туманных холмов пожиратель грехов подстерёг Дженни и поглотил её образ.

Трудности тётушки Агаты

С того момента, как тётушка Агата потеряла своего возлюбленного мужа Джорджа во время лихорадки 1871-го года, она вела хозяйство на ранчо с помощью наёмных рабочих. Оказалось непросто успевать со всеми выплатами вовремя, и Агата, похоже, всегда была должна за пару последних недель Мисс Гуэрнсей из скобяной лавки, но всё же каким-то образом ей удавалось сводить концы с концами. Даже несмотря на постоянные козни Уильяма Форда, который на протяжении долгих лет пытался прогнать тётушку Агату с её земли, прилегающей к участку Форда, и забрать всё ранчо себе, она с уверенностью смотрела в будущее, которое виделось вполне стабильным, хоть и не безоблачным.

Но после того, как пожиратель грехов принял облик Хэнка Гаррисона, дела изменились к худшему. Отвратительное создание мучило Форда, еженощно являясь ему в образе шурина, которого Уильям убил. Эти посещения довели ранчеро до состояния, граничащего с помешательством. По наущению пожирателя грехов Форд нанял нескольких праздношатающихся бездельников, чтобы те инсценировали нашествие привидений на ранчо Агаты; устроил так, чтобы конокрады увели её скот, и, если коротко, превратил её жизнь в сущий ад.

Никто точно не знает, что на самом деле произошло в ту ночь. В действительности же сердце крепко вцепившейся в ствол дробовика Агаты не выдержало забав «призраков» под её окном. На следующее утро рабочие нашли разбросанные клочья её разорванной одежды, заряженный дробовик на кровати и ещё свежие вмятины на покрывале на месте, где она лежала. Полагали, что Агата сошла с ума и убежала в топи. На самом же деле пожиратель грехов обнаружил её мёртвое тело и поглотил его, таким образом заполучив ещё одну пригодную для исполнения его тёмного замысла личину.

Выбирая наследника

Ты знаешь своих игроков лучше нас, Маршал, поэтому тебе решать, кого из них ты сделаешь племянником или племянницей бедной старой Агаты. Наилучшим вариантом будет выбрать того, кто был бы не прочь заполнить ранние годы истории своего персонажа временем, проведённым на ранчо в Бруквиле, Канзас. Воспоминания того, кто вырос на ферме, довольно размыты, но в целом приятны. Главное, что следует отметить: тётушка Агата была доброй, заботливой и любимой родственницей.

Немного воображения, и почти любой из персонажей может стать наследником ранчо Агаты и его бесчисленных проблем. Например, тётушка усыновила бедняжку-сироту; или роднёй ей может оказаться какой-нибудь ковбой любого цвета кожи, расы и вероисповедания. Нетипичные персонажи, такие как своенравные стрелки, так же подходят на эту роль. Благородная борьба за восстановление былого величия фамильных земель предоставляет игрокам прекрасную возможность продемонстрировать различные грани характеров своих персонажей.

Независимо от того, кого ты выберешь, Маршал, отдай этому игроку распечатку телеграммы (см. стр. 29) перед тем, как начнёшь приключение.

Состояние дел на сегодняшний день

В образе Дженни Хилл пожиратель грехов договорился с Сэди Горман об осквернении церкви и кладбища силами ведьм из Блэк Ривер. Взамен пожиратель грехов отдаст им оба ранчо — Агаты и Форда — в общей сложности более 400 акров.

На данный момент пожиратель грехов рассматривает Уильяма Форда как пешку, которая может ему ещё пригодиться, и собирается убить его позже, когда придёт время. Мерзкое создание выстроило все свои планы вокруг земли тётушки Агаты. Оно рассчитывало, что уже скоро сможет передать эти 160 акров Блэк Ривер согласно договорённостям. Однако чудовище не приняло во внимание ни предусмотрительности Агаты, ни её смертельного ужаса перед Уильямом Фордом. Именно из-за этих факторов в её завещании было указано, что в случае преждевременной кончины одинокой хозяйки ранчо земля достанется её единственному наследнику, которого надлежит уведомить об этом телеграммой.

Есть также ещё одна большая проблема для героев, которые возьмут на себя бремя содержания ранчо тётушки Агаты — Сэди Горман. Ведьме Блэк Ривер, которая является скорее гнусной тварью, нежели человеческим существом, пообещали порядочный кусок земли в Бруквиле, и она собирается получить его. В конце лета Сэди Горман приедет со своими сообщницами, чтобы устроить ад на ранчо Агаты.

Несколько слов о приключении

Это приключение лучше всего разыграть в качестве передышки между большими сюжетами. Все действия разворачиваются в течение одного лета, поэтому героям нет необходимости ураганом нестись через Бруквиль, не оставляя себе времени на то, чтобы освоиться. Тем более не стоит спешить, если учесть, что героям придётся взяться за спасение погибающего ранчо, не имея при этом богатого опыта в таких делах. Вводите приключение, когда игрокам понадобится много денег для определённых целей. В этом случае у всех будет веская причина позаботиться о накоплении деньжат и рассмотреть предложения, от которых в иных обстоятельствах они бы отказались. Если герои обременены убеждениями, и им придётся выбирать между их моральными

принципами и успехом основной миссии, это может спровоцировать нешуточный конфликт.

ЗАВЯЗКА

Приключение начинается поздней весной 1881-го года. Для ваших игроков оно стартует с того момента, когда одному везунчику приходит неожиданная телеграмма (см. выше). В ней говорится, что его любимая тётушка Агата скончалась, и персонаж получил семейное ранчо в наследство. То, что видится всего лишь как обычная поездка в Канзас, где надо подписать пару бумаг, отдать последние почести и забрать прибыль, на деле оказывается совсем непростой затеей. Это большой и старый клубок зла, который кому-то наконец надлежит распутать.

Поскольку на момент получения телеграммы команда героев может находиться где угодно на Диком Западе, не исключено, что понадобится несколько игровых встреч, чтобы добраться до Бруквиля, Канзас. Маршал, сейчас как раз самое время им отправиться в путь! Когда ты и твои наследники прибудут на место, мы будем ждать тебя в следующей главе.

Последние почести

Бруквиль, Канзас не был затронут почти ни одним из крупных сражений Дикого Запада. Лишь однажды местные жители вступили в кровавую схватку с бандитами в 69-ом, но в целом с того момента всё шло спокойно. Однако Бруквиль едва ли можно назвать образцом сельской идиллии. Напротив — в городке хватает ужасов и разногласий, которые усугубляются тем, что на помощь его жителям никто не придёт.

Возвращаясь в Бруквиль

Каким образом удачливые наследники будут добираться до Бруквиля, штат Канзас, от места их нынешнего пребывания, решай вместе с игроками, Маршал. Вот, что герои обнаружат, прибыв на родную землю тётушки Агаты.

Разговоры с местными

При удачной проверке уличного чутья ковбои смогут разговорить местных жителей на любую из предложенных тем. На твоё усмотрение, Маршал, некоторые из них могут вспомнить наследника/наследницу Агаты со времён, когда он/она жил/жила в Бруквиле. Либо может статься, что наследник является единственным живым потомком Агаты и прежде в Бруквиле никогда не бывал.

В любом случае, каждый в городе знает, что Уильям Форд на протяжении многих лет хотел заполучить ранчо Агаты. Местные сплетники подтвердят, что Агата слыла несколько мнительной особой, но это вовсе не значит, что Форд не имел серьёзных планов относительно её земли. Если герои поговорят с Рут, Лорис и другими бывшими работниками тётушки, то смогут узнать следующее: в течение нескольких месяцев перед её исчезновением и предполагаемой смертью Агата вела себя словно собака в доме с кошками.

Бруквиль

Уровень страха: *3*

Бруквиль — тихий сельскохозяйственный городок, в основном промышляющий выращиванием пшеницы, разведением крупного рогатого скота и свиней. С того момента, как Железнодорожные Войны грянули с новой силой, владелица магазина Шарлотта Гуэрнсей прилагала всевозможные усилия, чтобы привлечь внимание Железнодорожных Баронов. Сотрудники Блэк Ривер были первыми, кто решил серьёзно рассмотреть этот вопрос, но их агент (Дженни Хилл) бесследно исчезла, так и не успев передать никаких сведений. Большая часть населения работает, не поднимая головы и уделяя всё своё внимание лишь повседневным делам. В штате и так полно проблем, не хватало ещё звать их к себе на порог!

Лето в Бруквиле жаркое и продолжительное. Иногда температура достигает 100 градусов по Фаренгейту. Тень слабо помогает при попытках укрыться от жары, и ещё — меньше от влажности. Персонажи, которые не выпивают минимум 4 кварты воды в день, рискуют пострадать от обезвоживания. Если нужное количества воды не достать, герой должен проходить проверки ***выносливости*** каждые 4 часа. При провале герой получает уровень ***усталости***. В дневное время на улице светло, влажно и в целом некомфортно. Дополнитель-

ную информацию о трудностях при жаре вы можете найти в книге правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

В Бруквиле есть все атрибуты маленького городка: небольшой банк, кабинет врача, офис маршала и магазин. Ниже приведены сведения о наиболее значимых местах и личностях.

Банк Бруквиля

Если гости покажут в городе телеграмму от тётушки, местные посоветуют им обратиться в Банк Бруквиля. Одинокий банкир Джеб Даффи подтвердит, что сам отослал телеграмму, как об этом его просила Агата. Он предложит наследнику для начала подписать несколько бумаг, что позволит получить доступ к содержимому депозитарной ячейки тётушки. Там лежат ключи от ранчо, топографическая карта ранчо и серебряное обручальное кольцо (стоимостью 25 $).

Чтобы разобраться в заумных юридических терминах, необходимо пройти проверку ***знания (право)*** или ***смекалки*** со штрафом –2. При успехе выясняется, что Агата задолжала 100 $ Шарлотте Гуэрнсей, владелице универсального магазина. Более того, этот долг и значительные проценты по нему переходят к наследнику Агаты. Если раньше у игроков не было причин взяться за восстановление ранчо, то теперь появился отличный повод заняться этим!

Джеб Даффи: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Маршала».

Церковь

Двухэтажное кирпичное здание церкви расположилось на небольшом холме за бруквильским кладбищем. Церковь и кладбище построены на освящённой земле — только здесь можно навсегда похоронить пожирателя грехов. Хотя тело так и не нашли, на кладбище можно обнаружить свежевскопанную могилу тётушки Агаты.

Доктор

Бруквильский доктор — мрачный и циничный мужчина по имени Бертран Уикис. Если расспросить его об Агате, он подтвердит, что никто не видел её тела. Полагали, что она потерялась в болотах, «находясь в состоянии серьёзного умопомрачения непосредственно перед смертью». Уикис ничего не знает о трудностях, которые испытывала тётушка.

Доктор Бертран Уикис: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Маршала», но добавьте ***лечение*** d8 и ***знание (медицина)*** d10.

Магазин

Шарлотта Гуэрнсей является собственницей единственного в Бруквиле магазина. Бруквиль — и так неплохой городок, — но Шарлотта Гуэрнсей считает, что он может стать ещё лучше. Она управляет магазином и гордится тем, что знает, в чём конкретно нуждаются люди. Иногда это могут быть конфеты-

свистульки или каталог студенческих розыгрышей, оставленных странствующей торговкой. А иногда людям нужна железная дорога.

Шарлотта совершенно не разбирается в сверхъестественном и плохо относится к чёрной магии. Однако проблемы могут возникнуть из-за её предприимчивого нрава. Как только ранчо тётушки Агаты перестанет походить на заброшенную дыру, Шарлотта первой благоразумно заявит о своём желании приобрести его. Немного подсуетиться, чтобы перепродать землю Блэк Ривер, — очень выгодная идея. Ведь Бруквилю, ей-богу, нужна железная дорога!

Шарлотта Гуэрнсей: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Маршала», добавив ***запугивание*** d6, ***знание (право)*** d6, ***убеждение*** d6, ***уличное чутьё*** d6, ***провокация*** d6 и черту ***железная воля***.

Отель Гранд Вашингтон

Название единственного бруквильского отеля едва ли соответствует его реальным размерам. Тем не менее, комнаты выглядят вполне солидно, и тут всегда подают отменный суп. Сэди Горман (см. стр. 26) со своими ведьмами из Блэк Ривер останавливается здесь, когда приезжает в город. Комнаты стоят по 3 $ в сутки, а выпивка неожиданно хороша.

Маршал

Городским маршалом является ленивый и унылый тип по имени Тэннер Фучс. Ему больше по душе, чтобы проблемы решались сами собой, чем предпринимать какие-либо усилия.

Маршал Фучс: используйте параметры стрелка из «Deadlands: Книга Маршала». Добавьте изъяны ***невежда*** и ***причуда (лень)***.

Свалка Мерли

Сразу за городской границей располагается свалка, где её хозяин Мерли Доукинс колотит по своей коллекции сломанных сельскохозяйственных машин так громко, как ему хочется. Если вдруг окажется, что на территории страны найдётся хоть одна вещь из сельхозтехники, которую он был бы не в состоянии починить, Мерли клянётся, что в этом случае скомкает и съест собственную шляпу!

На свалке не так уж и много работы, ведь Бруквиль — городок небольшой. Все знают, что Мерли был бы куда более счастлив в месте, где побольше всяких клапанов и других технических штуковин. Однако что-то продолжает удерживать его в Бруквиле. Некоторые подозревают, что причина в его странном брате Хатче.

Мерли Доукинс: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Маршала» и добавьте изъян ***верный друг***, ***ремонт*** d8, ***внимание*** d8 и черту ***народный умелец***.

Жирный Ломоть

Самый большой салун Бруквиля не может похвастаться высокой посещаемостью. Увидев долговязого бармена в траурных одеяниях, люди думают, что попали в похоронное бюро и оказываются правы! «Толстяк» Лайл, которому не достаёт всего пары фунтов до 130-и (примерно 60 килограмм), держит гробы

сзади, а виски спереди. Странная схема, но выпивка тут недорогая, да и Толстый Лайл — сам по себе приятный малый.

Незнакомцев в Ломте ждёт холодный приём, если они поведут себя скрытно и будут держаться особняком. Наилучшим способом исправить положение будет покупка нескольких порций выпивки для завсегдатаев, простое и скромное выражение лица, а также уклонение от разговоров на политические темы. Снисходительно «слить» несколько партий в покер также бывает весьма полезно в подобной ситуации.

Толстяк Лайл Бэйкер: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Маршала».

Кто заправляет моим ранчо?

Добравшись до фамильного ранчо, герои обнаруживают его в состоянии полнейшего упадка. Ситуация при этом с каждым днём становится все хуже и хуже. Чтобы навести порядок, понадобятся решительные меры, немало усилий и, возможно, пара-другая пуль в добавок, амиго.

Ранчо тётушки Агаты

Уровень страха: *3*

Ранчо состоит из двухэтажного дома, 160-и акров земли и различных хозяйственных построек. Когда герои приезжают, здесь царит полное запустение: разбитые окна, сломанные заборы и заросшие поля. Расположенные вокруг имения следы от кострищ указывают на то, что две или три недели назад на этих местах кто-то жёг большие костры.

Единственные растения, которые тут процветают, — вьющиеся по колышкам колючки. Все внешние строения выглядят так, будто их тот час сдует с места, стоит лишь кому-нибудь сказать «Бу!» Такова картина, пока солнце на небосклоне.

Ночью ранчо тётушки Агаты не просто производит впечатление разорённого поместья — ночью оно внушает смертельный ужас. Хоть ручей Смоки-Маунтин — это единственное, что отделяет ранчо от фермы Форда, здесь царит гнетущее ощущение полной оторванности от окружающего мира. В воздухе повисла тяжесть, будто буря или торнадо только и ждут момента, пока кто-нибудь отвлечётся, чтобы внезапно обрушиться с полной силой. Луна, как и всё небо, укутана облаками. Тёплый дневной воздух стоит низко над землёй. Любой крик, которому удастся не захлебнуться в этих густых покровах тепла, все равно растворится в непрерывном и томительном гуле насекомых. Интересно, что они там едят...

Выгодные задания

Ранчо тётушки Агаты в ужасном состоянии. Тут столько проблем, что никто в здравом уме не захочет приобрести его. Здесь в игру вступают герои. Решение каждой из больших проблем ранчо является ***выгодным заданием*** и даёт преимущество +1 при попытках продать ранчо. См. «Продажа ранчо» на странице 19.

жителей. Однако успешная проверка ***внимания*** позволит обнаружить дневник Агаты под одной из шатких досок пола в её спальне.

Сухой и безынтересный тон изложения разительно меняется к концу дневника. Почерк со временем укрупняется, и повествование становится более эмоциональным, а описанные средства защиты от привидений ставят под сомнение вменяемость тётушки. Там, например, есть следующие заметки:

«Он вернулся, вернулся, этот подлый дух опять пришёл, чтобы мучить меня! Господи, помоги!»

«Это всё старый бедняга Джейк Клоусон — его дух преследует меня. Он жаждет отомстить Бруквилю за свою преждевременную смерть! Ночью бродит по полям и уводит мой скот. Рабочие в один голос уговаривают меня уехать, но я не из той породы, что пасует перед мертвецом. Уж я-то знаю, как считаться с его братом».

«Меры предосторожности против привидений: одежду надевать наизнанку. Повесить подковы над дверьми. По ночам постоянно поддерживать сигнальные костры. Пометить скот невидимой краской, купленной у Дженни».

A. Дом на ранчо

Двухэтажный дом находится в малопригодном для жизни состоянии. Крыша террасы тут и там проломлена насквозь. Большая часть деревянной мебели пошла на дрова и была сожжена. Пианино сломано, а на кухне серьёзные проблемы с плесенью. Во всём помещении стоит затхлый, несвежий воздух. Наблюдательные герои заметят подковы, висящие почти над каждым дверным проёмом.

В доме не удастся найти ничего, чтобы подтверждало или опровергало слова городских

«Никому доверять нельзя, хватит, — особенно ничтожеству Уильяму Форду, этому ханже со всеми его «Аллилуями»!»

Когда Дженни Хилл последний раз заходила на ранчо, тётушка Агата купила у неё банку невидимой краски и проявляющий раствор, которые можно найти в хлеву.

На протяжении нескольких месяцев до самой смерти Агата помечала весь свой скот невидимой краской. Будучи уверенной, что за кражами скота стоит Форд, она рассчитывала впоследствии обработать нанесённые метки запатентованным проявляющим раствором и тем самым изобличить вора перед жителями Бруквиля.

B. Амбар

Амбар — это три этажа беспорядочно разбросанных клочков отсыревшего сена и гниющей древесины. Через дыры в полу видны наваленные в подвальном помещении кучи всякого ненужного старого хлама и ржавеющих железяк. Пройдя по наклонному плоскому подъёму через раздвижные двери, можно попасть на второй этаж, где в большой дыре покоятся остатки молотильной машины. Удачная проверка ***ремонта*** (со штрафом -4) позволит снова привести её в рабочее состояние. Как вариант, можно демонтировать молотилку на детали.

На третий этаж амбара ведут шаткие лестницы. Хотя сквозь пустые рамы окон и открывается великолепный вид на всё ранчо, там не удастся обнаружить ничего, кроме сена, сорняков и крыс.

Дин и Шем Бакеты, сами не подозревая об этом, приблизительно на протяжении года были прислужниками пожирателя грехов в Бруквиле, который являлся им в образе Хэнка Гаррисона. Фальшивый Гаррисон платил братьям по 5 $ в неделю вплоть до самой смерти тётушки Агаты, чтобы те «заселили её ранчо привидениями». Когда герои приезжают, он просит их продолжить их грязные делишки. Дин и Шем не особо задумываются об этом — Форд всегда охотился за ранчо, насколько они себя помнят. Братья полагают, что он с Гаррисоном действует сообща.

Шалопаи всю ночь напролёт носятся по ранчо в костюмах привидений и с гуделками, которые они заказали через каталог розыгрышей Дженни Хилл. Они не совались на северную часть ранчо с того раза, как адские осы чуть не оттяпали здоровый кусок от Шема. В любом случае, терроризировать Доукинсов (смотри J, ниже) куда веселее.

Братья Бакеты начинают свои ночные нашествия на ранчо с амбара. Хотя там уже почти ничего не осталось, что ещё можно было бы сломать, они не сдаются. За посещением амбара следуют завывания «привидений» и другие подобные выходки до тех пор, пока им не надоест. Они получают слишком мало, чтобы ввязываться в серьёзные схватки, но с удовольствием бы напугали до смерти и тех, кто им может случайно попасться.

Если устроить за ними погоню, они начнут убегать на юг через поля и попытаются скрыться. Прогнать братьев Бакет — ***выгодное задание***. (см. вставку на стр. 11).

Интерлюдии

Не всякий, кому привычнее выхватывать пистолет из кобуры на дорогах, посчитает, что его умения могут пригодиться для работы на ранчо. Это, однако, вовсе не означает, что они не могут помогать в наведении блеска. Наблюдать за скотом по ночам или болтать с рабочими за тарелкой бобов — прекрасная возможность поделиться историей о неслыханном проявлении героизма. В эти моменты можно разыграть ***интерлюдию*** по правилам, описанным в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

Может быть, рабочие окажутся настойчивыми и захотят непременно узнать, с чем или с кем приходилось их работодателям встречаться тёмными ночами; или кто-то из местных ищет возможность проникнуться доверием к игрокам после неудачного знакомства. Найди повод, чтобы герои могли рассказать о себе, Маршал. Это отлично скрасит время, особенно, если ты не знаешь, чем занять героев до конца лета и приезда агентов Блэк Ривер.

Любой, кто поведает местным историю о дорогой тётушке Агате, получает +2 к ***харизме*** во всех делах с жителями Бруквиля. Народ любит путешественников, которые не забывают своих корней.

Рассказывать о своих подвигах, чтобы понизить ***уровень страха***, героям предоставится возможность позже — после того, как будет уничтожен пожиратель грехов. А до тех пор не будет постыдным перекинуться парочкой непристойных историй и почесать языком, пока варится очередная порция мази против москитов.

Дин и Шем Бакеты: используйте параметры бандита из «Deadlands: Книга Маршала». Уберите изъяны ***жажда крови*** и ***в розыске*** и добавьте ***запугивание*** d6, ***невежда***, ***фома неверующий*** и черту ***боевой клич повстанцев***. Они вооружены двустволками (дистанция 12/24/48, урон 1—3d6, ск. 1-2, обойма 2, +2 к стрельбе), револьверами одиночного действия Peacemaker (12/24/48, 2d6+1, ск. 1, обойма 6, ББ 1), светящимися в темноте костюмами привидений, бутылками с медвежьей приманкой и гуделками.

C. Кузница

Изношенная наковальня — единственное, что осталось нетронутым в кузнице. Мародёры разграбили и разрушили всё остальное. Об этом ясно говорит след от различных деталей, тянущийся от кузницы до амбара, большинство из которых — металлолом. Намного сложнее продать ранчо, на котором нет приспособлений для подковывания лошадей и клеймения скота. То же самое можно сказать и об отсутствии надлежащего оборудования. Узнать, где можно добыть культиваторы, уборочные машины, молотилки и сноповязалки, — ***выгодное задание***.

Зубцы уборочной машины наполовину закопаны в куче всякого хлама неподалёку от амбара. Раскопав их, можно найти целый кладезь запасных частей от различных механизмов. Опытный инженер при успешной проверке ***ремонта*** (со штрафом —2) обнаружит среди металлолома детали, которые помогут заново собрать сельскохозяйственные машины. Безумный учёный может использовать найденное в качестве основных материалов для создания сельскохозяйственной дьявольской машины по правилам, описанным в «Deadlands: Мёртвые Земли».

Мерли Доукинс, хозяин Бруквильской свалки, предоставит несколько самодельных приспособлений, если герои помогут его больным родственникам (См. J). Даже если они не станут этого делать, у Мерли честные цены, и он также принимает металлолом в качестве оплаты.

D. Фруктовый сад

Яблони и сливы иссыхают под летним солнцем. Земля усыпана толстым слоем разлагающихся фруктов. Опьянённые черви роют сквозь это месиво свои ходы, добавляя зловония к запаху гниющих деревьев. Находиться там — настоящее испытание для обоняния.

Деревья гниют, потому что подвергаются частым нападениям адских ос. Любой, кто решит исследовать деревья (или что-то другое, повреждённое адскими осами), должен пройти проверку ***выживания*** или ***знания (оккультизм)***. Успех позволяет обнаружить улей адских ос, а также вспомнить, что он легко воспламеняется. Поскольку туннели и ходы проложены на территории всего ранчо, трутни и солдаты могут попасться героям где угодно.

Гигантские насекомые построили улей прямо под фруктовым садом, от которого на всё ранчо простираются туннели, готовые принять неосмотрительных ковбоев. Потолки туннелей выдерживают 150 фунтов. Всё, что больше этого веса, обвалит их, сбрасывая незваного гостя в тесные проходы к рою свирепых ос. Успешная проверка ***ловкости*** позволит ковбою без проблем выбраться обратно. Провал означает, что осы разъярены, и потребуется успешная проверка ***лазанья***, чтобы выкарабкаться и убежать от рассерженных ос. Если на игральной кости при этом выпадет 1 (независимо от результата на диком кубике), несчастный герой проваливается ещё глубже в улей. На последующие проверки ***лазанья*** налагается штраф −4.

Гнездо матки ос находится на глубине 25-и футов под садом. Самоубийцы могут попробовать пролезть через узкие туннели улья, чтобы встретиться с ней лицом к лицу. Но есть и более безопасные способы ликвидировать эту угрозу. Гнездо прекрасно горит, а дым выгонит разъярённый рой наружу.

Разделаться с маткой адских ос — это ***выгодное задание***. Если осы останутся, когда ведьмы из Блэк Ривер приедут в город, они составят друг другу прекрасную компанию.

Рой трутней адских ос (4): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Адские осы солдаты (12): см. «Deadlands: Книга Маршала».

Матка адских ос (1): см. «Deadlands: Книга Маршала».

E. Ручей Смоки-Маунтин

Адские осы, живущие во фруктовом саду, запрудили ручей гниющими деревьями и отходами жизнедеятельности. До тех пор, пока плотина не будет прорвана, омут (см. F) будет наполнен стоячей водой. Чтобы расчистить запруду, понадобится 6 шашек динамита и успешная проверка ***смекалки***, либо же 8 часов работы и успешная проверка ***силы*** (со штрафом −2). Провал при проверке ***смекалки*** приводит в ярость адских ос и москитов над омутом; кроме того, в этом случае появляется новый пруд ближе к фруктовому саду. Провал при проверке ***силы*** приводит к уровню ***усталости***, который исчезает после полноценного ночного отдыха. Разобрать запруду — ***выгодное задание***.

F. Омут

Хилое пятнистое буковое деревцо возвышается над омутом. Если кто и захочет прыгнуть с привязанной к дереву тарзанки в воду, то, скорее всего потому, что ему очень не терпится победить в смертельно опасном споре. Как бы там ни было, вода неподвижно стоит под толстым слоем тины. В лучшие времена ручей Смоки-Маунтин впадал в старый карьер. Сейчас же он стал домом для выводка техасских кровососов.

Обычные москиты всегда появляются перед приближением своих более крупных собратьев. Незащищённая одеждой плоть привлекает маленьких кровопийц, и они слетаются на неё как мухи на мёд, особенно при таком ***уровне страха***. Что ещё хуже, эти твари не просто умирают после того, как их прихлопнут, а взрываются сочными красными брызгами.

Техасские кровососы атакуют через 1d4 ра-

ундов после того, как кто-либо приблизится к омуту. Тот, кто потревожит водную гладь, сразу же привлекает внимание насекомых.

До тех пор, пока запруду не разблокируют (см. E) или ***уровень страха*** не опустится ниже 3-х, техасские кровососы будут появляться в самых неудобных для всех участников обстоятельствах. Борьба с нашествием москитов является ***выгодным заданием***.

Техасские кровососы (2 роя): см. «Deadlands: Книга Маршала».

G. Хлев

В этом грубом деревянном сарае можно найти старое каноэ и иссушенные останки нескольких небольших животных. Успешная проверка ***лечения*** позволит обнаружить, что у животных высосали всю кровь; успешная проверка ***выживания*** или ***знания (оккультизм)*** со штрафом –2 даёт понять, что это работа техасских кровососов. В углу сарая находятся 4 банки. Три содержат *Запатентованный проявляющий раствор Хилла и сыновей*, а в четвёртой *Запатентованная невидимая краска Хилла и сыновей*. Невидимая краска — это прозрачная жидкость, которая становится невидимой, после того, как высохнет. Вступая в реакцию с проявляющим раствором, она обретает ярко-красный цвет. В остальном это обыкновенная краска.

H. Пастбище

Скот когда-то пасся здесь на травяных просторах. Однако сейчас это мили сухой травы, сломанных заборов и колючей проволоки. Кроволока (см. I), прячущаяся на пастбище, получает +2 ко всем проверкам ***маскировки***.

Заполнить пастбище стадами после устранения всех кроволок является ***выгодным заданием***. Средняя стоимость одной головы скота — 120 $, тогда как высококачественные породы стоят до 175 $. Вернуть старое стадо от Уильяма Форда — более экономный путь к успеху.

Кроволоки (5): см. «Deadlands: Книга Маршала».

I. Сарай с инструментами

Земля вокруг обветшалого старого сарая покрыта ржавыми пятнами, указывающими на то, что им давно уже никто не пользовался. Внутри дешёвые вилы, лопаты, топоры и другие некогда полезные инструменты, которые постепенно проржавели. Чтобы пробраться через нагромождённые кучи старья, необходимо успешно пройти проверку ***ловкости***. В случае провала персонаж получает 2d4 урона.

До тех пор, пока ***уровень страха*** держится на уровне 3-х, кроволоки появляются из норы под сараем. Когда их количество сокращается до трёх и менее, новая тварь появляется следующей ночью. Опасность исчезнет, если снести сарай, разобрав его содержимое.

J. Хижины батраков

Раньше эти несколько хижин из дёрна и брёвен были пристанищем сезонных рабочих, помогавших Агате вести дела на ферме. Когда начались навязчивые посещения привидений и стал пропадать скот, помощники собрали свои вещи и съехали. Теперь Агата мертва, и те рабочие, которые ещё не покинули город, справедливо испытывают по этому поводу угрызения совести. Заставить их признать вину перед группой незнакомцев не так-то просто, но в случае успеха это предоставит в распоряжение героев команду рабочих, готовых выполнять различные поручения.

Чтобы найти самых авторитетных работников: Рут Мур и Лориса Слэка, — необходимо пройти проверку ***уличного чутья*** или завести друзей в Жирном ломте. Рут и Лорис работали на ранчо дольше, чем кто бы то ни было, кроме самой Агаты. Хотя они никогда не были близки, Агата обеспечивала их жильём и питанием. Рут — чернокожая женщина, разменивающая четвёртый десяток, с которой легко иметь дело, а Лорис — суровый шотландский иммигрант под 30.

Рут Мур и Лорис Слэк: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Мар-

шала» для работников фермы. Также добавьте навыки: ***верховая езда*** d6 и ***выживание*** d4.

Герои могут попытаться пристыдить рабочих, которые покинули ранчо, оставив Агату в опасности. Для этого необходимо разыграть социальный конфликт (см. «Savage Worlds: Дневнике авантюриста»). Конфликт происходит на протяжении трёх раундов, в каждом из которых необходимо пройти встречную проверку ***убеждения***. Победитель каждого раунда получает фишку за каждый успех и подъём. Если работники фермы заканчивают противостояние с большим количеством побед, жители Бруквиля соглашаются с их доводами. Если выигрывают герои, см. таблицу «Спор с работниками».

Во время первого раунда конфликта Рут и Лорис настаивают на том, что сделали всё, что было в их силах. Агата отказывалась покинуть ферму, даже когда начались зловещие предзнаменования. Они пытались переубедить её, но Агата была непреклонна. В этом раунде общественное мнение на стороне рабочих, так что они получают +2 к проверкам.

Во время второго раунда рабочие перекладывают вину на остальных жителей Бруквиля. Если Уильям Форд, сосед Агаты, действительно начал всё с чистого листа, почему он не мог повести себя по-соседски и предложить помощь в организации поисковой группы, когда у неё пропал скот? Как так получилось, что священник даже не вмешался, когда Агата начала носить одежду наизнанку и заводить разговоры про мёртвого Джейка Клоусона?

Третий раунд конфликта проходит в подавленном настроении, особенно если дело идёт в салуне. Рабочие знают, что Агата мертва и похоронена, так что ничего не остаётся, как дожидаться Судного дня, когда придётся ответить за свои грехи. Если уровень страха на ранчо тётушки Агаты выше 3-х, работники получают +4 к проверкам (используйте параметры горожанина для остальных рабочих).

Спор с работниками

Степень успеха	Результаты
Ничья	Что сделано, то сделано. Работники сожалеют о том, что случилось с Агатой, но со временем чувство стыда угасает. Иногда четверо из них ненадолго остаются на ранчо, чтобы помочь.
1-2	Шестеро соглашаются работать в свободное от других дел время. Они станут драться, только если их загнать в угол.
3-4	Восемь человек изъявляют желание отрабатывать регулярные смены на ранчо на протяжении целого лета. Если понадобится, они возьмутся за оружие, но по ночам работать отказываются. С другой стороны, наследнику Агаты следовало бы самому позаботиться об исполнении задания. Не должно быть отлынивания ни с той, ни с другой стороны!
5+	Двенадцать человек вызываются отрабатывать регулярные смены на ранчо на протяжении всего лета. Они возьмутся за оружие и будут работать по ночам в случае необходимости.

Н. Хижина бродяг

Когда ранчо разорилось, пара хворающих путешественников нашла для себя здесь уголок. Хатч и Роуз Доукинсы являются мелкими воришками, которые не прочь снова стать честными, если бы жизнь предоставила им такую возможность. Они не привыкли, чтобы кто-то посторонний был с ними любезен, поэтому любые попытки помочь встречают с подозрением.

Доукинсы защищают «свою» землю с помощью трёх злых собак. Одной из них почти удалось поймать Дина Бакета, что является предметом гордости Хатча. Если завести с ним разговор, тот с удовольствием расскажет, что «немногие могут похвастаться, что их собаки почти поймали привидение, болотную ведьму или что бы это ни было!» Бакеты поэтому начали брать с собой приманку для медведей, чтобы сбить с толку и взволновать собак.

Добрые герои смогут выселить Доукинсов, только если вылечат причину их недугов. Для диагностирования каждого пациента необходимо успешно пройти проверку ***лечения***. Причиной вялости Роуз является недостаток активности и отсутствие правильной диеты. Она не живёт впроголодь, но точно так же, как цитрусовые лечат цингу, правильное сочетание химических элементов в два счета зарядит её энергией. Удачная поверка ***знания (химия)*** со штрафом −2 точно выявит причину болезни — это недостаток цинка. После 2d6−3 дней нормального питания (или 1d6−3 дней приёма специальных таблеток) она воспрянет.

Состояние Хатча более тяжёлое. У него всегда были проблемы со сном и храпом как от Уосатчской лесопилки, но последние несколько месяцев состояние сильно ухудшилось. Проживание в постоянном стрессе на земле, посещаемой призраками и негодяями Бакетами, не лучшим образом сказалось на его душевном здоровье. Если снабдить его стабильным источником опиатов, то это заменит ***ночные кошмары*** Хатча на ***дурную привычку (крупный изъян)***. Либо, если понизить ***уровень страха*** ниже 3-х, ночные кошмары пройдут сами собой без каких-либо побочных эффектов.

После того, как бродяги вылечатся и получат несколько долларов христианского милосердия, Доукинсы изволят покинуть ранчо в поисках других укромных мест. Выселить Доукинсов и их собак — это ***выгодное задание***.

Хатч и Роуз Доукинсы заявили свои права на собственность тётушки Агаты. В состоянии Хатча (***ночные кошмары***) довольно непросто быть постоянно трудоустроенным. Отучившись на сапожника, он, тем не менее, промышляет мелким воровством, мошенничеством и продажей металлолома своему кузену Мерли, чтобы хоть как-то сводить концы с концами. Хатч по мере своих сил старается помогать Роуз, но, учитывая, что они оба живут в полуразрушенной хижине на земле тётушки Агаты, получается у него не особо хорошо. Кузен Мерли с радостью бы делал больше для своих бедных родствен-

ников, но его свалка не ахти какой бизнес. Любой, кто поможет Доукинсам, заслужит расположение первоклассного мастера на все руки.

Хатч и Роуз Доукинсы: используйте параметры бандита из «Deadlands: Книга Маршала», заменив изъян ***транжира*** на ***жажду крови***. У Хатча изъяны ***ночные кошмары*** и ***крепкий сон***, а у Роуз изъян ***болезненность (мелкий)***.

Злые собаки: используйте параметры собаки/волка из книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

1. Поля

На полях некогда росла пшеница, люцерна и бобовые. Ряды подсолнухов добавляли светлый канзасский оттенок к житнице ранчо. Сейчас это пристанище для крапивы и других сорняков. До тех пор, пока ***уровень страха*** равен 3-м или больше, жужжащие насекомые, живущие здесь, будут продолжать свою заунывную песню. На проверки ***внимания***, чтобы расслышать что-нибудь среди этого гама, налагается штраф –2.

Привести поля в порядок — это ***выгодная задача***. Шесть упорных работников, используя ручные инструменты, смогут расчистить землю за полтора месяца. Однако, большее количество работников привлечёт радужных белых мух. В результате их укусов появляются белые волдыри, похожие на отложения яиц. Выглядит это омерзительно, но совершенно безобидно до тех пор, пока ***уровень страха*** не поднимется до 4-х. На этом этапе из волдырей начинают вылупляться мухи, позволяя переосмыслить своё представление о серьёзных случаях крапивницы.

Продажа ранчо

Степень успеха	Результаты
Ничья	В самый последний момент покупатель откажется от заключения сделки.
1-2	Покупатель приобретает половину ранчо.
3-4	Покупатель покупает ранчо со всем сопутствующим имуществом.

Продажа ранчо

Если игроки примут решение продать ранчо Блэк Ривер или Хэнку Гаррисону (на самом деле пожирателю грехов в его облике), всё, что необходимо сделать, — это провести встречную проверку ***убеждения***.

Но продажа ранчо за достойную цену — дело, требующее отличного знания торгового дела. Смоделируйте ключевые моменты ведения переговоров с помощью ***социального конфликта*** из книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста». Во время первого раунда конфликта покупатель осторожно расспрашивает о состоянии земли («Достаточно ли коров? В каком состоянии здания?»). Здесь необходимо пройти встречную проверку ***убеждения***. Темой второго раунда конфликта является проклятье, нависшее над ранчо. Рассказывали столько невероятных историй, что даже закоренелые материалисты хотели бы получить им объяснения. Здесь также нужна встречная проверка ***убеждения***. Заключительный этап — споры по поводу местных налогов и сборов. В этом случае надо пройти встречную проверку ***знания (право)***.

На каждую проверку изначально налагается штраф –4. Добавьте +1 за успешное выполнение каждого ***выгодного задания***. Изначально покупатели готовы заплатить 5 $ за акр (в общей сложности 800 $). Каждый успех и подъём увеличивает цену ещё на 6 $ за акр.

Уничтожение фруктового сада, засыпание полей призрачной рудой, убивающей всю растительность, или другие вопиющие прояв-

ления хаоса отнимают 1-2 успеха или подъёма, в зависимости от масштабов разрушения. На ранчо осталось не так уж и много из того, что можно было бы разрушить, но покупатели хотят быть уверены, что им не придётся начинать совсем с нуля.

Если пройдёт слух, что купить ранчо хочет Блэк Ривер, земля мгновенно подниметься в цене. Покупатели (включая пожирателя грехов и ведьм) готовы будут заплатить по 10$ лишних долларов за акр. Однако ночью Сэди и её девочки наведаются к новому владельцу, чтобы поговорить о продаже всей недвижимости с 50% «дружественно-соседской» скидкой. Шантаж, проклятья и открытое применение силы будут воздаянием тем, кто откажется от предложения без чертовски веской причины и достойной подмоги.

В конечном итоге, любая сделка по продаже заканчивается оплатой услуг адвоката и местных налогов, что поможет скорректировать объёмы вырученных денег таким образом, чтобы они уместно вписывались в вашу историю. Нет смысла оставлять героев без денег. Они либо хорошенько потрудились, чтобы их добыть, либо в стиле баронов-разбойников нагнали для этого немало простых работяг.

Искупление

К этому моменту имеются серьёзные доказательства, указывающие на то, что Уильям Форд до смерти запугал тётушку Агату, чтобы отобрать её землю. Рано или поздно, героям захочется нанести Форду визит. Когда это произойдёт, они, скорее всего, будут сильно удивлены тем, что обнаружат.

Встреча с Фордом

Уильям живёт на своём ранчо в одиночестве, заботясь о пшенице и скоте. Во время сбора урожая он нанимает нескольких работяг в помощь, но в остальном справляется сам. Поэтому большую часть времени Форд проводит в поле либо в церкви. Его единственным регулярным посетителем и мучителем является пожиратель грехов, приходящий в образе шурина Уильяма, Генри Гаррисона.

Уильям — крепкий, однако измождённый мужчина далеко за 40. В волосах проглядывает седина. Он хотел бы быть человеком, который бы мог помочь героям, но отчаяние его так сильно, что стало почти осязаемым и трудно излечимым. Пожиратель грехов лишь развил это ощущение одиночества. Иногда ужасное создание является ему с улыбкой на лице, притворяясь, что всё идёт так же, как и в былые времена. Другими ночами пожиратель грехов закручивает гайки, рассказывая о том, как у него начались ужасные, проклятые головные боли после прогулки на топи с дорогим родственником.

Бдительные и насторожённые герои могут подумать, что у Форда где-то рядом целая орава верных головорезов, но эти опасения напрасны. На самом деле они увидят лишь сломленного одинокого человека, неприветливо и с подозрением встречающего гостей. Успешная проверка ***убеждения*** (против ***смекалки*** Форда) или ***поединок воли*** вкупе с расспросами об исчезновении тётушки Агаты приведут к тому, что Форд потеряет самообладание. В перерывах между всхлипываниями, он говорит:

«Не убивал я вашу тётушку Агату. Любой, кто распространяет в мой адрес подобную клевету, напрашивается на порку! Признаюсь, между мною и вашей тётей были разногласия и даже несколько перебранок по различным поводам. Но дальше этого дело не доходило!»

«Я хотел её землю, а она отказывалась продавать. Вот и весь разговор. Мне жаль, что ей пришлось умереть в одиночестве и никем не любимой. Но это не моё дело. Теперь я уже даже не хочу заполучить её ранчо».

Подъём при проверке ***убеждения*** или в ***поединке воли*** убирает угрюмую мину с лица Уильяма и мгновенно утирает его крокодильи слёзы. Полностью разбитый, он добавляет:

«Я больше не ощущаю, что приношу хоть какую-то пользу своим существованием человеческому обществу, так что наименьшее, что я могу сделать, — это расставить все точки над i. Даже если это никак и не повлияет на возможность моего искупления, я обязан попробовать. Начну я с ДДжолин, моей покойной жены и сестры Хэнка Гаррисона.

До того, как умерла моя ДДжолин, я был порядочным человеком. Но как только последняя горсть земли упала на крышку её простого гроба, я всеми силами старался погасить горе моего сердца погоней за богатством. Целью моей стало ранчо вашей тётушки Агаты. Когда эта затея провалилась, я обратился к выпивке, вместе с которой во мне стала зарождаться ярость.

Будучи опьянённым алкоголем и ненавистью, я зарезал своего шурина Хэнка Гаррисона. Я винил его за то, что это он привёз ДДжолин в Канзас. Но затем, через несколько месяцев, Хэнк вернулся. С ним... Было что-то не так. В тот день я дал зарок больше не прикладываться к виски и обратился к Богу. Но это не прекратило моих кошмаров и визитов Хэнка.

Понимаете, он приходит из топей. Потому что там я убил его. Я похоронил его под корнями дерева в топях Туманных холмов, под огромным буковым деревом, похожим на виселицу. Но старина Хэнк вернулся. Он смог вернуться... И делал это не один раз».

Пятнадцать голов скота на пастбище Форда когда-то принадлежали тётушке Агате, и на каждой из них есть отметка невидимой краской от Дженни Хилл. С помощью небольшого количества проявляющего раствора (который можно найти на ранчо Агаты; см. стр. 16) пятна становятся прекрасно видны. Форд знает лишь о трёх из них, которых он отпустил сразу после смерти Агаты. Остальных угнал пожиратель грехов в надежде впутать фермера в преступление и использовать его как марионетку в своих делах по захвату земли.

Когда пожиратель грехов прознает про то, что Уильям поступил как мужчина и разболтал о его делишках, он сменит тактику. После убийства Уильяма он примется за дискредитацию героев. Если им не удалось расположить к себе местных, пожиратель грехов убьёт нескольких из них и натравит разъярённую толпу на героев.

Уильям Форд: используйте параметры горожанина из «Deadlands: Книга Маршала», добавив ***стрельбу*** d6, ***выносливость*** d8, изъяны ***ночные кошмары*** и ***дурной характер***. Когда он ожидает неприятностей, то носит с собой двустволку (12/24/48, урон 1-3d6, ск. 1-2, обойма 2, +2 к стрельбе).

Охота на пожирателя грехов

Уильям Форд, конечно, не святой, но явно выигрывает в сравнении с пожирателем грехов, обитающим в топях Туманных холмов. Порождение тьмы привязано к болотам предсмертным проклятьем Джейка Клоусона. Вместе с расширением неосвященной земли вокруг Бруквиля растёт и территория пожирателя грехов. Чтобы обнаружить существо, сперва надо найти дерево-виселицу.

Пожиратель грехов, обитающий в топях Туманных холмов, хочет выбраться оттуда. После предсмертного проклятья Джейка Клоусона в 69-ом он томился на небольшом клочке неосвященной земли. Лишь изредка там кого-нибудь хоронили со всеми почестями. Когда Дженни Хилл в разведывательных целях для Блэк Ривер посетила топи, тварь поняла, что ей выпал прекрасный шанс и совершила нападение. Используя воспоминания Дженни, пожиратель грехов заключил сделку с её работодательницей Сэди Горман. Монстр передаст земли Бруквиля Сэди, а та в качестве платы осквернит городское кладбище. Блэк Ривер всё ещё не может простить пожирателю грехов убийство Дженни. Если к концу лета он не предоставит ранчо Форда и Агаты, все договорённости отменятся. Они оставят гнить его в топях Туманных холмов и прибегнут к собственным методам, чтобы заполучить землю.

Топи Туманных холмов

Уровень Страха: *4*

Топи Туманных холмов уже давно славятся историями о привидениях. Ручей Смоки-Маунтин протекает через болота. В густой и спутанной листве герои передвигаются медленно и шумно. Животный мир даёт о себе знать, испуская душераздирающие вопли, от которых стынет кровь в жилах. Однако источник криков удаётся увидеть редко. Обитатели топей Туманных холмов замечательно научились избегать посторонних глаз.

Искать путь в болотах непросто, потому что природа здесь отказывается вести себя как должно: ориентиры быстро исчезают в густых зарослях, а следы теряются из виду, оставляя путешественников в затруднительном положении. Необходимо пройти успешную проверку ***выживания*** или ***выслеживания*** (со штрафом −4), чтобы найти так называемое дерево-виселицу, рядом с которым Джейк Клоусон встретил свою смерть. Провал означает, что следопытам удастся добраться до места назначения только лишь после того, как скаут проведёт их через заросли самой жгучей крапивы, какая только бывает на свете. Всем, пробирающимся через эту мерзкую траву, необходимо пройти успешную проверку ***выносливости***, или же им придётся претерпевать 2d4 урона и штраф к ***стойкости*** −1 на протяжении 2d6 часов. Тщательное втирание спирта мгновенно устраняет все ожоги и их последствия.

У висельного дерева

Хилый плющ, свисающий с веток висельного дерева, напоминает скрученные петли. От этого дерева расходятся ряды колючих карликовых дубов, формы капов которых напоминают черты лиц людей, когда-то противостоящих налётчикам Клоусона. Успешная проверка ***внимания*** позволяет обнаружить лопату и несколько пустых бутылок из-под выпивки.

Пожирателю грехов нравится атмосфера у висельного дерева. Когда ему надо ненадолго затаиться, он прячется в ветках. Любого, кто будет проходить снизу, ждёт неприятный сюрприз.

Гардероб украденных образов у пожирателя грехов невелик, но его вполне хватает для бруквильского образа жизни. Он поглотил пять человек: Джейка Клоусона, бандита и бывшего офицера армии Конфедеративных Штатов Америки; одинокого бродягу Отиса О'Клири; Хэнка Гаррисона, вернувшегося от друзей из Доджа; Дженни Хилл, агента Блэк Ривер и продавщицу розыгрышей, и саму дорогую тётушку Агату. Мерзкое чудовище не преминет использовать образ тётушки Агаты, если это позволит ему получить преимущество над незваными гостями.

Пожиратель грехов (1): См. «Deadlands: Книга Маршала».

Поздним августом, за два дня до ежегодного фестиваля Клубничных дней, народ начинает стекаться в город из близлежащих окрестностей. Туда же направляется банда агентов Блэк Ривер, возглавляемая Сэди Горман. Ведьмы собираются проверить, выполнил ли пожиратель грехов свои обещания. Если он все ещё не получил ранчо Агаты, они возьмут ситуацию под свой контроль. Избрав свою обычную тактику запугивания и шантажа, они, сталкиваясь с препятствием, устраняют его. Если этим препятствием окажутся герои, — значит, так тому и быть!

Клубничные дни

Судьба ранчо

Если наследник Агаты не заявит о своих правах на ранчо и его долги, земля будет выставлена на публичный аукцион во время проведения ежегодного фестиваля Клубничных Дней. Пожиратель грехов в образе Хэнка Гаррисона приобретёт его за бесценок. Существо передаст землю Сэди Горман, которая до конца весны организует проведение железнодорожной ветки Блэк Ривер в Бруквиль. К моменту наступления следующего фестиваля 60 % округа станет неосвящённым, а топи Туманных холмов окажутся на полпути к превращению в Мёртвые Земли.

Если герои продадут ранчо до Фестиваля клубничных дней, есть два варианта развития событий, и в обоих ведьмы принимают непосредственное участие. Лучше выбрать удачное с драматической точки зрения время их появления. Эти дамочки не смогли бы получить работу у самого подлого железнодорожного барона, если бы плохо делали своё дело. Либо же, продажа ранчо пройдёт без каких-либо затруднений. Однако когда герои попытаются забрать деньги из банка, им сообщат, что в процессе заключения сделки были допущены серьёзные нарушения. Продавец может ещё раз попытаться правильно оформить все необходимые бумаги, чтобы продать ранчо, но покупатель в сделке больше не заинтересован (или, в зависимости от характера вашей истории, мёртв). Может быть каких-нибудь милых дам с Восточного побережья удастся уговорить приобрести ранчо со скидкой.

Предатель в их рядах

Независимо от того, каким образом ведьмы Уичито будут введены в повествование, с их приездом появляется ещё одна важная фигура — Ванесса Ситтлер. Она наносит визит героям вскоре после того, как ведьмы появляются в городе. Несмотря на то, что Ванесса является агентом Блэк Ривер, она рассчитывает увести проект Бруквильской железнодорожной ветки прямо из-под носа у Сэди. В этом деле ей понадобится помощь, и, если дело выгорит, все будут в плюсе, кроме, разумеется, самой Сэди.

Ванесса согласна не участвовать в разборках ведьм Блэк Ривер в Бруквиле: в любом случае, денег с этого заработать не удастся, особенно после того, как об этом пройдёт слух. Она собирается использовать своё скромное положение в железнодорожной империи в качестве моста, открывающего доступ к более ценным призам в других частях страны. Ванесса не станет действовать по стандартной схеме Блэк Ривер — прийти и отобрать — и заплатит близкую к справедливой цену за землю.

Если наследник Агаты заинтересован в продаже ранчо, Ванесса сама составит контракт и поделится знанием о том, как убить её босса. См. ***Освящённый гвоздь*** ниже. Эта дама также может рассказать, что она знает о Дженни Хилл и пожирателе грехов, но придерживает эти козыри, пока есть вероятность, что они могут принести ей какую-либо пользу.

Ванесса Ситтлер

Ванесса Ситтлер — не ведьма, а скорее что-то типа анти-ведьмы. Зловредная магия не наносит ей вреда, что делает её незаменимым звеном в борьбе с Байю Вермилион и наёмными картёжниками. В отличие от двух других прислужниц Сэди, Ванесса никогда не станет привязываться к кому бы то ни было — в том

числе и к выходцам из ада, дарующим силы в обмен на человеческие души.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8;
Навыки: драка d8, храбрость d8, запугивание d6, внимание d6, убеждение d8, знание (право) d6, стрельба d8, маскировка d10, уличное чутьё d6.
Харизма: +2; **шаг:** 6; **стойкость:** 6.
Изъяны: жадность (крупный).
Черты: харизматичный, защита от сверхъестественного+, примета (рождественский подарок), быстрая реакция, коммивояжёр.
Снаряжение: кастет (сила+d4), дерринжер (5/10/20, урон 2d6, ск. 1, обойма 2, ББ 1)

Освящённый гвоздь

Сэди Горман одной магии было недостаточно. Она хотела получить то, что в её понимании представляло настоящую ценность: бессмертие, неуязвимость к обычному оружию и возмездие над представителями Юнион Блу, которые предали её клан, чтобы спасти свои жалкие шкуры. Хрестоматийно Сэди спрятала своё сердце там, где никто и никогда не смог бы найти его: в топке одного из локомотивов Блэк Ривер. Дух её злых дел быстро переместился в находящиеся неподалёку залежи призрачной руды, где среди дыма и пламени образовалось её новое сердце.

Тёмный ритуал, который привязал Сэди к железным дорогам, задумывался как необратимый. Тем не менее, есть лазейка, через которую при желании может проехать целый локомотив, если, конечно, знаешь, где искать. Надо лишь проткнуть её чёрное сердце железнодорожным гвоздём, и дело сделано! Правда, сначала гвоздь надо освятить, и он обязательно должен быть извлечён из одной из линий Блэк Ривер. Ближайшая ветка Блэк Ривер находится в 22-х милях восточнее Бруквиля, прямо за Салиной.

Ритуал

Чтобы успешно провести ритуал, гвоздь надо успеть освятить сразу же после того, как его выдернули из земли. По истечении пяти минут он теряет свою символическую связь с Блэк Ривер. Затем проводящий ритуал должен, держа гвоздь в одной руке, произнести молитву, имя, данное Сэди при крещении (Вероника), и затем проговорить клятву, которую она принесла Блэк Ривер, задом наперёд. Лишь после успешного выполнения всех этих действий гвоздь становится орудием священного возмездия.

Чтобы выдернуть гвоздь из рельсов, необходимо успешно пройти проверку ***силы*** (−2). При этом использование вспомогательных инструментов типа молотка или лома даёт преимущество +2.

Освящение гвоздя происходит по правилам ***вызова судьбе***, описанными в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста», с небольшими изменениями. Ритуал длится 5 боевых раундов, в каждом из которых гвоздь передаётся следующему действующему персонажу. Каждый раз такой персонаж осуществляет проверку ***веры*** (со штрафом −2), ***знания (оккультизм)*** со штрафом −2 или ***смекалки*** (со штрафом −4), чтобы верно произнести речь (другие персонажи могут, как обычно, помогать по правилам совместных проверок).

Если карта действующего персонажа — трефы, — гвоздь внезапно возгорается дьявольским пламенем. На все проверки параметров в этом раунде накладывается штраф −2, а гвоздь наносит 2d6 урона любому, кто его держит (разыгрывайте эту ситуацию по правилам ***обезоруживания*** из книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста»). Если уронить гвоздь до окончания пятого раунда, ритуал считается неудавшимся. После пятого раунда, если у героев в общей сложности 5 или более успехов, гвоздь считается успешно освящённым и становится ***слабостью*** Сэди Горман. Если получилось менее 5 успехов,

железнодорожный гвоздь вспыхивает ярким светом, и пламя в считанные мгновения полностью испепеляет его.

Ничто не мешает героям попробовать провести ритуал ещё раз, кроме одной проблемы — появления ведьм!

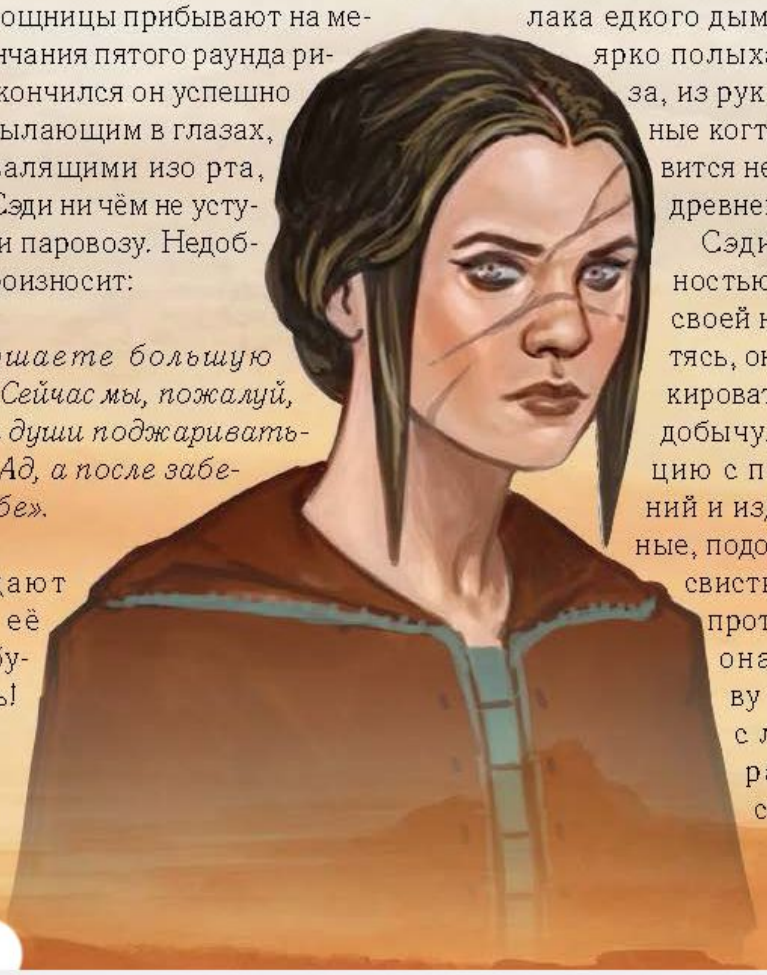
Сражение с Сэди Горман

Сразу же после того, как состоится секретное совещание героев с Ванессой Ситтлер, другие ведьмы отведут её в сторонку для импровизированной «беседы». Они будут сурово избивать её до тех пор, пока Ванесса не поведает всё то, о чём она рассказала героям. В результате ведьмы бросят все силы на то, чтобы найти героев до того, как те закончат ритуал. Более того, как только герои достанут первый гвоздь, Сэди с помощью своей способности ***железнодорожное чутьё*** сразу поймёт, что происходит, и незамедлительно устремится к месту проведения ритуала.

Сэди и две её помощницы прибывают на место сразу после окончания пятого раунда ритуала, неважно, закончился он успешно или нет. С огнём, пылающим в глазах, и клубами дыма, валящими изо рта, приближающаяся Сэди ни чём не уступает в утончённости паровозу. Недобро улыбаясь, она произносит:

«Тут вы совершаете большую ошибку, друзья. Сейчас мы, пожалуй, отправим ваши души поджариваться и визжать в Ад, а после заберём Бруквиль себе».

Ведьмы не ведают пощады, и сами её не просят, — они будут биться насмерть!



Сэди Горман

Рельсы — это кости Сэди, пронзительтый гул свистка — её дыхание. Её кровь? Кровь у неё... Вполне обыкновенная, хотя предыдущие обладатели этой крови поспорили бы о том, чья же это на самом деле кровь.

Новое сердце Сэди, сделанное из призрачной руды, постоянно горит, напоминая ей о договоре, которым она связана с железными дорогами. Пока процветает Блэк Ривер, она будет жить. Сверхъестественная природа Сэди становится очевидной каждому, кому удастся увидеть ведьму разъярённой. При обычных обстоятельствах её можно назвать слегка раздражительной и взвинченной. Пытаясь хоть как-то сдержать эту безудержную энергию, Сэди соблюдает неслыханную пунктуальность, а также постоянно перекладывает бумаги с место на место и теребит свои волосы.

Счастливчику, которому удастся вызвать гнев Сэди, предоставится возможность увидеть её истинное лицо: ведьма изрыгает облака едкого дыма, сквозь которые ярко полыхают огненные глаза, из рук вырастают железные когти, а её плоть становится неотличимой от коры древнего дуба.

Сэди разъярена и полностью осознаёт пределы своей неуязвимости. Охотясь, она предпочитает пикировать с воздуха на свою добычу, сокращая дистанцию с помощью заклинаний и издавая пронзительные, подобные паровозному свистку, крики. Когда сопротивление сломлено, она вступает в битву с помощью своих с лёгкостью раздирающих человеческую плоть когтей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.
Навыки: драка d10, храбрость d8, запугивание d8, внимание d8, убеждение d8, знание (право) d6, знание (оккультизм) d10, стрельба d8, маскировка d6, колдовство d10.
Харизма: +2; **шаг:** 6.
Защита: 7; **стойкость:** 9 (2).
Изъяны: жажда крови.
Черты: мистическй дар (чёрная магия), берсерк, харизматичный, именное оружие (плеть), быстрая реакция.
Силы: доспех, взрыв, увидеть/скрыть сверхъестественное, смерч, полет, замедление.
Пункты силы: 30
Снаряжение: дерринжер (5/10/20, урон 2d6, ск. 1, обойма 2, ББ 1), плеть (защита −1, дальность +2, при подъёме атака не наносит d6 дополнительного урона. Вместо этого, жертва получает штраф −2 к своей ***защите*** до её следующего хода).
Особенности:

- **Броня +2:** кожа, похожая на кору древнего дуба, отражает урон.
- **Механизм:** Сэди получает бонус +2 к проверкам ***характера***, чтобы выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицеливания. Не получает штрафы за ранения. Устойчивость к болезням и ядам.
- **Страх:** когда Сэди предстаёт в своём истинном виде, она само воплощение ужаса. Любой, кто испытает на себе гнев ведьмы, должен пройти проверку храбрости.
- **Неуязвимость:** любые атаки, кроме использующих её слабость, могут ввести Сэди в состояние шока, но не наносят ранений.
- **Железные когти:** сила +d8
- **Железнодорожное чутьё:** Сэди может чувствовать любые события, происходящие на железных дорогах Блэк Ривер в радиусе 66-и миль. Она в курсе всех актов вандализма и местонахождения поездов. Чтобы получить любую другую интересующую её информацию, ей необходимо успешно пройти проверку ***внимания***.
- **Слабость (освящённый гвоздь):** проткнуть горящее угольное сердце Сэди (прицельный выстрел со штрафом −6) — единственный способ убить её раз и навсегда (см. ***Освящённый гвоздь*** выше). Достаточного одного попадания, чтобы сердце ведьмы возгорелось ревущим пламенем, которое эффектно и навсегда поглотит её.

Специалисты по приобретениям Блэк Ривер (2)

Ведьмы Уичито приехали в город по делу. Блэк Ривер получает землю и нужные ей железнодорожные контракты ценой бессовестных вымогательств и безудержного кровопролития.

Хотя эти адские кошечки и являются прислужницами и головорезами Сэди, они не так уж и преданы ей. Главный офис предпочитает закрывать глаза на их распри, пока это не ставит под угрозу выгодные сделки. Принимая во внимание тот факт, что в подобной атмосфере в любой момент высока вероятность получить нож в спину, они всегда пребывают в хорошей форме.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.
Навыки: драка d8, храбрость d8, запугивание d6, внимание d6, убеждение d8, знание (право) d6, стрельба d6, маскировка d10, уличное чутьё d6, колдовство d10.
Харизма: +2; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Изъяны: жажда крови, жадность (мелкий).
Черты: мистический дар (магия), харизматичный, именное оружие (плеть), быстрая реакция.
Силы: друг зверей, стрела, увидеть/скрыть сверхъестественное, щит, полёт, замедление.
Пункты силы: 20.
Снаряжение: кастет (сила+d4), дерринжер (5/10/20б урон 2d6, ск. 1, об. 2, ББ 1), плеть (защита −1, дальность +2,при подъёме атака не наносит d6 дополнительного урона. Вместо этого, жертва получает штраф −2 к защите до её следующего хода), фальшивые юридические бумаги.

Заключение

Бруквилю предопределено быть связанным с остальным миром железнодорожной веткой, независимо от того, кто стоит во главе делегации Блэк Ривер. Если ранчо Агаты окажется в руках у того, кто не расположен к железнодорожникам, то Блэк Ривер откажется от желания приобрести землю. Вскоре появятся другие компании, готовые заплатить за землю даже больше.

Когда со всеми опасностями в Бруквиле покончено, наступает прекрасный момент для того, чтобы поведать свою историю о победе над силами зла (см. «Deadlands: Книга Маршала») и попытаться немного понизить уровень страха. Бруквилю не терпится услышать, что с проклятием Джейка Клоусона покончено. Сплетни в Жирном ломте связывают запоминающуюся кончину Сэди Горман с Джейком Клоусоном, даже если герои ничего и не говорят об этом. Местные всё перепутали, но это и не так важно. Главное, что настоящий сеятель ужаса побеждён.

К концу лета герои могут обзавестись друзьями и связями в Бруквиле. Фестиваль Клубничных дней — прекрасное время для прощания с этими людьми. Если в течение лета не произошло чего-то уж совсем ужасного, люди должны вполне привыкнуть к присутствию героев в городе. В перерывах между соревнованиями по поеданию пирогов, гонками на свиньях и конкурсом Мисс Клубничные дни те, кто знал Агату, подходят, чтобы выразить благодарность и соболезнования её наследнику. Привести в порядок ранчо было непросто, но в итоге все неурядицы удалось успешно разрешить. Тётушка Агата бы точно гордилась!

Героям ничего более не остаётся, как пересчитать заработанные деньги, оседлать лошадей и покинуть Бруквиль, уезжая в закат...

МОЙ ДОРОГОЙ (ИМЯ ГЕРОЯ)
ЕСЛИ ТЫ ЧИТАЕШЬ ЗПТ МЕНЯ БОЛЬШЕ НЕТ ТЧК
ЭТОТ ПРОКЛЯТЫЙ УИЛЬЯМ ФОРД ВСЁ НИКАК НЕ УСПОКОИТСЯ ТЧК
БРУКВИЛЬСКОЕ РАНЧО ТЕПЕРЬ ПРИНАДЛЕЖИТ ТЕБЕ ТЧК
МОЖЕШЬ ОСТАВИТЬ ЕГО СЕБЕ ИЛИ ПРОДАТЬ ЗПТ РЕШАЙ САМ ТЧК
С НЕЖНОСТЬЮ И ЛЮБОВЬЮ ЗПТ

ТЁТУШКА АГАТА

DEADLANDS: НАСЛЕДНИКИ

Автор: Зак Уэлхаус.
Правила Savage Worlds: Шейн Лэси Хенсли.
Перевод с английского: Артём Жаров.
Главный редактор: Анастасия Гастева.
Технические редакторы: Дмитрий Татти и Кирилл Поливко.
Корректор: Андрей «Andywestside» Ямщинский.
Дополнительные материалы: Мэттью Каттер.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэттью Каттер.

Художественный редактор: Аарон Эйсивидо.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Джоэл Кинстл, Майк Чаней.
Иллюстрация обложки: Крис Бивинс.
Внутренние иллюстрации: Джоан Линдрус, Крис Бивинс.
Составление карты: Алида Саксон.